スーパーファミコン®

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

大航海時代II
取扱説明書



航海紀行

KOEI

SHVC-QL

■使用上のご注意

- ●ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- ●テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- ●長時間ゲームをするときは、健康のため、1時間ないし2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。
- ●精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管および強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
- ●端子部に手を触れたり、水にぬらす等、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- ●シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油で拭かないでください。
- ●スーパーファミコンにプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）を接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。

■健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ごく稀（まれ）に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

■トラブルについて

お買い上げいただいた製品が動作しない場合や、何回か遊んだだけでゲームができなくなってしまった場合等は、ゲームカセットに、故障内容を書き添えて、下記の当社あてにお送りください。検査の上、次のように処理させていただきます。

1．製造段階での問題点等、当社の責に帰すべき事由による動作不良の場合は、完動品と無償交換いたします。
2．お客様の不注意による故障や、長期の使用による故障等、当社の責に因らない事由での動作不良の場合は、3,000円にて有償交換いたします。
3．お客様の不注意でカセットを破損した場合は、交換いたしません。ご了承ください。

- ●不良品の検査・交換等には、多少時間がかかる場合があります。また、故障内容をお書き添えにならないと、症状の判定に時間がかかり、処理が遅れることがあります。
- ●通常の封筒・小荷物等に現金を同封すると郵便法に触れます。交換手数料は郵便小為替にてご同封ください。また、万一の郵便事故による紛失、破損等については当社では保証できませんので、できる限り「簡易郵便書留」でお送りくださいますようお願い申し上げます。

〒223　横浜市港北区箕輪町　1−23−3
株式会社　光栄
SFC『大航海時代Ⅱ』ユーザーサポート係

電話・045（561）6861
（受付時間……月～金 10:00～12:00、13:00～17:00　祝日休み）

※ゲームの攻略法やデータなど、内容に関するご質問は、誠に勝手ながらお受けいたしかねます。何卒ご了承ください。

はじめに

マゼランが1519年に世界一周の旅に出て以来、多くの国々が大西洋に乗り出していきました。ここに、ようやく世界的な海洋時代が幕を開けることになります。

海への憧憬（どうけい）とロマンを現代に復活させたいという想いから、前作『大航海時代』は誕生しました。16歳の少年になって、大海原を自在にかけめぐる。資金を稼（かせ）ぎ、宝物を探し、時には海賊と戦いながら、主人公・レオンは数々の困難を乗り越えて一人前の海の男に成長していきました。

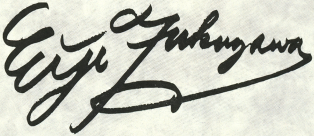
あるとき私は考えました。人の生活する場所が変われば、その生き方もまた変化していくように、『大航海時代』の主人公が16歳の少年でなかったら、航海の方法も、その内容も全く異なったに違いない。

こんな考えが頭をよぎってから、新たな『大航海時代』を作りたいと思い続けてきました。こうして生まれた『大航海時代Ⅱ』は、6人の生き方を何通りも味わうことができます。まさに＜RÉKOEITION GAME＞シリーズにふさわしい作品であると自負しています。

『大航海時代Ⅱ』は、1522年に始まります。念願の家名復興を成し遂（と）げた前作の主人公・レオンは、いまやフェレロ公爵（こうしゃく）としてポルトガルの宰相（さいしょう）におさまりました。今回の冒険には、レオンの息子をはじめとした6人の男女が登場します。あなたはイタリアの冒険家やイスパニアの女海賊の中から、好きな主人公を選び、航海の荒波に乗り出していきます。

物語はすでに始まっています。さあ、あなたの大航海時代を彼らと一緒に創（つく）りだしてください。

フクザワ・エイジ



Contents

大航海時代IIの世界へ

大航海時代Ⅱとは

『大航海時代Ⅱ』は、海での冒険をテーマとしたシミュレーションゲームです。プレイヤーは、６人の人物の中から主人公を１人選びます。冒険の内容は、主人公ごとに異なります。主人公は、金を交易などで増やし、時には海賊と戦いながら、一人前の航海者として成長していくのです。

目標とゲームオーバー

主人公の目標

主人公に与えられた任務をやり遂げることが目標です。任務の内容は途中で変わることがありますが、その内容はゲームの途中で指示されます。

- **ジョアン**　プレステ・ジョアン国の発見
- **カタリーナ**　兄と恋人の仇（かたき）を探し出して息の根をとめる
- **オットー**　イスパニア艦隊の撲滅（ぼくめつ）
- **エルネスト**　完全な世界地図の作成
- **ピエトロ**　黄金の国・エルドラドの発見
- **アル**　オスマン帝国同盟港を増やす

ゲームオーバー

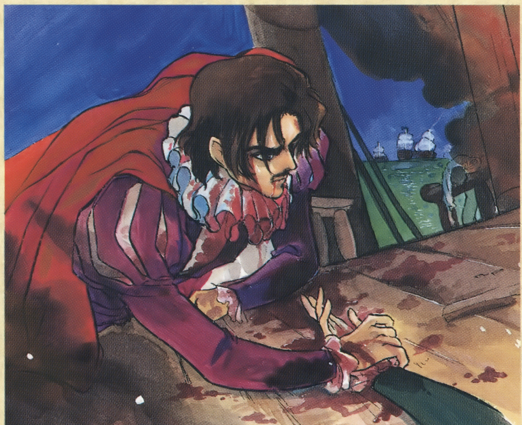
主人公が死亡したとき、または1554年１月までに目標が達成できなかったときはゲームオーバーとなります。主人公は次のときに死亡します。

A．主人公の乗った船（旗艦（きかん））が沈没・航行不能になったとき
B．洋上で全船の水・食糧が尽き、水夫全員が死亡したとき
C．海戦または一騎討ちで敗れたとき

プロローグ ～海に生きた勇者たち～

「エルナン、まだ生きているか」

　声の主は、エスペランサ（希望）号の船長、ミカエル・エランツォ。イスパニア海軍士官として、名声をほしいままにした人物である。
　ミカエルの船は、航海中に突然、大船団に囲まれた。次々と斬込んでくる水夫たちに向かって、皆、必死で戦った。
——だめだ。いくらなんでも多すぎる。
　あまりにも苦しい戦いだった。
　ミカエルの手は、すでに敵兵の血で赤黒く染まっていた。彼が自分の体を支えきれなくなり、床にひざをついたときには、敵兵は船に火を放ち、ゆうゆうと引き上げようとしていた。
——逃がすものか。
　しかし、もはやミカエルは、立ち上がることすらできない。



なんとか顔を上げた彼の眼に、副官・エルナンの姿が入った。彼の親友であり、妹・カタリーナの婚約者でもある。

せめて、エルナンだけでも、カタリーナのためにイスパニアに戻ってほしい。そう願って、ミカエルは彼の名を呼んだ。

しかし、返答はなかった。

*

「イスパニア艦隊、サント・ドミンゴ沖で消息を絶つ」

恐るべきニュースは、ヨーロッパ中にひろがっていった。

イギリスの反撃

事件を耳にしたヘンリー王は、ひそかにほくそ笑んでいた。

——あのエランツォ艦隊が全滅……。これで、イスパニアの鼻をあかしてやれるな。

戦争に次ぐ戦争で疲弊しきっていたイギリス王国にとって、新大陸に関しては一歩も二歩も先を歩むイスパニアを出し抜く、絶好の機会であった。

「スピノーラを呼べ。火急の用件だ」

*

「お呼びでございますか、陛下」

指名を受けたオットー・スピノーラに、王は密命を告げた。緊張の面もちでひざまずくオットーの肩においた王の手に力がこもる。

「期待しておる。そなたに我がイギリス王国の未来がかかっておるのだ」

オットー・スピノーラ



平民出身の騎士。ヘンリー8世から格別の信頼を寄せられる。腕っぷしは強いが気は優しい、下町の兄貴風である。

イギリス（ロンドン）

14世紀から戦争つづきで国家が完全に疲弊しているため、新航路探索に出遅れた。豊かな富を手に入れたイベリア半島の2国、とくに無敵海軍を持つイスパニアに敵対感を強める。

ジョアンの旅立ち

ポルトガル王宮の広間に主だった大臣が並んでいる。中央に座る王の姿には、精神的な疲労が浮かんでいた。

「例のイスパニア艦隊を撃沈したのは、我が国の艦隊らしい」

この言葉に、広間にはざわめきが流れた。

王の入手した報告書によると、エランツォ艦隊はポルトガル国籍らしい艦隊に壊滅状態に追い込まれ、サント・ドミンゴ付近で沈没したという。

ポルトガルはこれまで、イスパニアと共存共栄を保つ領土拡張政策を取り続けてきた。今でも、それを願う王の心に変わりはない。この事件で両国の関係が悪化することを、王はひたすらに恐れていた。

「両国の関係を崩すわけにはいかぬ。力を貸してほしい」

＊

宰相・レオン・フェレロ公爵は部屋で考え込んでいた。

一艦隊を撃沈させるほどの大がかりな組織であれば、それだけ多額の資金をもつ団体、または人物であろう。レオンの胸中には、すでに１人の人物像が浮かび上がっていた。

よほどの証拠がなければ、容易に口には出せない。しかし、自らが動いては、事件を調べていることが公になってしまう。

名案はないかと、レオンは天井を見上げた。壁には、レオンと妻・クリス、息子・ジョアンを描いた肖像画がある。

――ジョアンももう18歳か……。

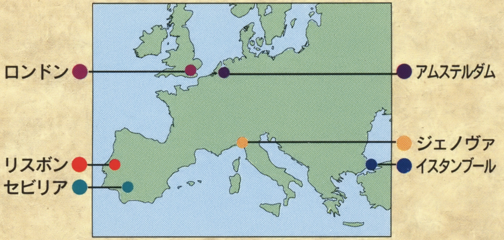
ジョアン・フェレロ



フェレロ公爵家嫡男。お忍びでリスボンのあちこちに顔を出し、得意のリュートを披露する。愛想がよい人気者である。

ポルトガル（リスボン）

イスパニアとトルデシーリャス条約を結び、西経46度線から東の発見地を領土として認められている。新たに東アジア航路の安定化を図るよう模索中。



彼は、ジョアンを若き日の自分の姿に重ねていた。

レオンが幼かった頃、かつて名門であったフェレロ家は完全に没落していた。父・ファブリスは、家名を回復しようと航海に出たが、嵐に巻き込まれ波の彼方に消えていった。

レオンは、父の遺志を継いで海に出る決意をしたのである。

——あいつも、そろそろ海で鍛えてもよい頃だな。

レオンは、覚悟を決めて立ち上がった。

世界地図作成を目指して

イスパニア艦隊の噂は、遠くアムステルダムにも届いていた。

大学で地理を教えるエルネスト・ロペスも、この謎には大いに関心があった。彼には、つねに世界航海の夢がある。しかし、他に生活の糧が全くない彼にとって、友人・メルカトールの推薦で得たこの仕事を放り出すことはできなかった。

——自分の目で確かめたい。完全な地図が今こそ必要なのだ。

地図をにらみながら深いため息をもらしていると、研究室に学生が飛び込んできた。メルカトールが彼を呼んでいるという。

「なんだろう？　すぐに行くと伝えてくれ」

＊

メルカトールの家では、病弱な彼が窓辺まで姿をあらわしてエルネストを待っていた。

「きみは、あの事件をどう見ている？」

メルカトールは尋ねた。
「例の船は危険海域に入り込んだ、というのが教授の意見だ。だが、正確に記された地図が1つもないのだから、確かなことは誰にも言えないだろう」
エルネストの悔しそうな表情を見て、メルカトールは単刀直入に切り出した。彼の見込みは間違っていないようだ。
「じゃあ、僕の代わりに世界各地を航海してくれないか。資金の心配はしなくていい」

借金だらけの冒険家

借金取りがつめかけるコンティー家から、ピエトロは、悪友・カミーロを探すために脱出した。リスボンの貴族の家で働く彼が、ジェノバに戻っているという噂を耳にしたからである。
ピエトロの予想通り、カミーロはなじみの酒場にいた。
「俺とリスボンに行かないか。借金付きでもいいから、お前を雇いたいって人がいるんだ」
開口一番、カミーロは用件を切り出した。
カミーロは、なんとか彼に冒険の機会をもう一度与えてやりたいと思っていた。いまは落ちぶれているが、彼は優れた冒険家である。彼をバックアップしていた父親が多額の借金を残して死んだため、彼の航海に出る術は失われてしまったのである。
カミーロの話によると、リスボンのフェレロ公爵家は、世

エルネスト・ロペス



大学で地理を教える貧乏講師。理論よりも実践を好む。一見は軟弱そうだが、実は波乱に富んだ人生を理想としている。

オランダ（アムステルダム）

海運国家の新興勢力である。東西ヨーロッパを結び付ける窓口として勢力を拡大した。大西洋の利権争いに参加しようとしている。

界の情勢をいち早く入手するため、実力のある冒険家を探しているらしい。
「悪い話ではなさそうだな。相手に会わせてくれよ」

商魂たくましく

アル・ヴェザスは、幼なじみのサリムの姿を探して、イスタンブールの下町を歩いていた。
港にいくと、金角湾を見つめるサリムの後ろ姿があった。無言で海を見つめていたサリムが、ようやく低い声で話し始めた。昨日、イスタンブール港に流れ着いたラテン型の難破船は、彼の父親のものだったという。
悲しみにゆがむサリムの横顔を見ながら、アルは、幼い頃に別れた家族のことを思い出した。
——父さん、母さん、サファ……
一瞬、アルの脳裏に平和な家族の光景が浮かんだが、自分まで感傷的になっても仕方がない。
「なあ、あの豪快な親父さんが、そう簡単に逝くわけはないだろう。うまく逃げだしたにきまってるさ」
「……そうだな。船は無人だったんだから、死んだとは限らないか。あの船を修理して、親父を探すとするか」
「じゃあ、金がいるな」

*

アルの口利きで、サリムはなんとか造船所から船を引き取ることができた。

ピエトロ・コンティー



冒険家。10代の頃から海に出ていた。貿易商だった父の破産により航海を断念。楽天的で、酒好きで、人情に厚い。

イタリア（ジェノヴァ）

いくつかの都市国家から成立する。国民から選出された総督が国を治めている。貿易の中心が大西洋に移って以来、国力は衰退しつつある。

「まずは、この船の修理代を返さなきゃな……。お前、海軍出身なんだから、船くらい動かせるだろう。交易でもするか」

当座の資金は投資という名目で人から集め、それで商売を始めるというのだ。サリムは改めてアルのたくましさに感心した。

笑顔の戻ったサリムとともに、アルは商品を仕入れるため市街地へと向かっていった。

涙のあとに

「エゼキエル司令官がお呼びだ」

声に反応して、カタリーナ・エランツォの表情が変わった。司令官の呼び出しは行方不明の兄たちのことに違いない。

——兄さん、エルナン、お願いだから無事でいて……

カタリーナは祈るような気持ちで司令官室に向かった。

＊

イスパニア海軍本部の最上階に、カタリーナの上司・エゼキエルの部屋はあった。彼は、友人であるミカエルの妹には常に優しかったが、今日は厳しい表情で彼女に背を向けたまま話し始めた。

「先月、エスペランサ号が発見されたとの報告が入った。船は無人で、ひどく損傷していた。嵐に巻き込まれて難破したらしい。乗組員の生存は、絶望視されている」

カタリーナの顔が蒼白になった。

「中尉、きみは優秀な士官だ。この悲しみを乗り越えてほしい」

アル・ヴェザス



いつかは金持ちになろうと機会を窺う野心家。近所の親父に商人の心得を教えられて以来、すっかり利に聡くなった。

オスマン（イスタンブール）

青年スルタン・スレイマンが統治するイスラム教国。バルカン半島、東ヨーロッパの一部をキリスト教徒から奪還するなど、積極的な領土拡張政策を取っている。

カタリーナは、最後まで聞かずに部屋を飛び出していった。

ついにカタリーナの顔を見ようとしなかったエゼキエルは、窓に映（うつ）った彼女の後ろ姿を見送りながらつぶやいた。

――かわいそうに。兄と恋人を同時に失うとは……

＊

「イスパニア船の話、聞いたか」

酒場では、他国の船乗りが噂話（うわさばなし）に興（きょう）じていた。カタリーナは耳をそばだてて、会話を聞いていた。

「おい、そりゃ、フェレロ公爵家の」

周囲の反応を気にしたのか、彼らは急に声をひそめた。しかし、カタリーナにはそれだけで十分だった。

――フェレロ公爵。その名を胸に刻（きざ）んでおくわ。

店を出たとき、すでにカタリーナの気持ちは固まっていた。

「フェレロを狙（ねら）うつもりなら無駄（むだ）だ。きみの手におえる相手じゃない」

エゼキエルの言葉も、同僚（どうりょう）であるサヌードの忠告も、もはや彼女の心を変えることはできなかった。

「許せない。たとえ、海賊になってでも奴を追いつめてやる」

☆☆☆☆☆

6人は、こうして全く同時期に海に出ることになった。運命を海の神・ポセイドンに託（たく）して、大海に挑（いど）んでいくのである。

カタリーナ・エランツォ



海軍随一のエリートの兄・ミカエルに憧れて入隊、中尉にまで昇進した勝ち気な美女である。兄の同僚・エルナンと婚約した。

イスパニア（セビリア）

西経46度線以西を領土として認められている。アメリカ大陸の植民権を有し、すでにカリブ海のサント・ドミンゴなどを同盟港として保有。海軍は圧倒的な強さを誇る。

大航海時代Ⅱの人々



オランダ
エルネスト・ロペス
オランダ人
メルカトール
エルネスト
の友人
イギリス
オットー・スピノーラ
イギリス人
ギルバート卿
オットーを
目の敵にし
ている
イスパニア
カタリーナ・エランツォ
イスパニア人
エゼキエル
カタリーナ
の上司
同盟



アル・ヴェザス
オスマン人

サファ
行方不明の
アルの妹

オスマン

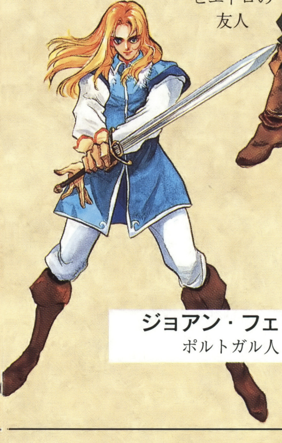
封鎖



ピエトロ・コンティー
イタリア人

カミーロ
ピエトロの
友人

イタリア



レオン
ジョアンの父
ポルトガル宰相

ジョアン・フェレロ
ポルトガル人

クリス
ジョアンの母
ポルトガル王女

ポルトガル

同盟

ゲームを始める前に

コントローラと基本的な操作



Yes・No選択

Yes（はい）・No（いいえ）を選択する手順です。

Yesはを、Noはを選んでAボタンを押します。

基本・洋上コマンド表示

基本コマンド、洋上コマンドを表示させる手順です。

基本コマンド表示

港または洋上でXボタンを押します。

洋上コマンド表示

洋上でAボタンを押します。

選択・決定

コマンド、上陸地（洋上）、移動先（目的地移動時）の選択・決定の手順です。



①カーソル（反転表示）を✚ボタンで動かして選択します。

②Aボタンで決定します。

数値の入力

数値入力の手順です。

✚ボタンの←→で入力する桁（百・十・一）にカーソル（四角い枠）を合わせ、↑↓で数値を上下させます。

一番左端の桁にカーソルがあるときに←を押すと最大値を、右端の桁にカーソルがあるときに→を押すと最小値を表示できます。数値を決めたら、Aボタンで決定します。

名前の入力

人物・船に名前をつける手順です。

人名は、First Name（名前）・Family Name（姓）の順に入力します。それぞれ6文字まで入力できます。



①文字種選択



②文字選択



③決定選択

①文字の種類を✚ボタンで選びます。カタカナ・ひらがな・漢字・英語・数記（数字と記号）の5種類の文字が入力できます。

②入力する文字を✚ボタンで選び、Aボタンで決定します。Bボタンを押すと入力した文字を1文字消せます。

※漢字を入力するときは、入力したい文字の音読みの1文字目（信→し・長→ち、など）を選び、リストの中から漢字を選びます。

リストが複数ページのときはL／Rボタンを押すか、前頁・後頁を選ぶと、表示を切り替えられます。

文字の種類を変えるときは、Bボタンを押すと①に戻ります。

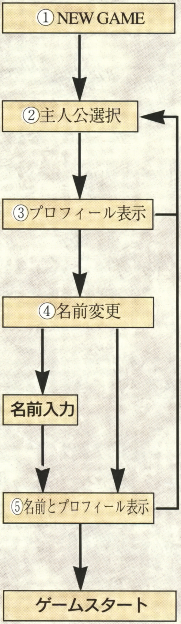
③すべての文字を入力し終わったら決定を選択します。

カセットをセットする

ROMカセットをスロットに差し込み、本体の電源を入れてください。オープニングが始まります。好きなところでSTARTボタンを押すと、ゲームタイトルの下に次のメニューが表示されます。

NEW GAME	CONTINUE

新しくゲームを始める



①メニューから、NEW GAMEを選び、Aボタンを押します。
②主人公を選び、Aボタンを押します。
③選んだ主人公のプロフィールが表示されます。その人物でよければ を、決め直すときは を選んでAボタンを押します。 を選ぶと④へ、 を選ぶと②へ戻ります。
④名前を決めます。名前を変えるときは を、変えないときは を選んでAボタンを押します。 を選ぶと名前の入力（名前の入力→P.17）の後に⑤へ、 を選ぶとそのまま⑤へ進みます。
⑤選んだ主人公のプロフィールと名前が表示されます。その人物でプレイするときは を、決め直すときは を選んでAボタンを押します。 を選ぶとゲームがスタートし、主人公のいる港画面に移ります。 を選ぶと②へ戻ります。

ゲームをセーブする

ゲームのデータをセーブします。セーブできるのは１カ所だけです。セーブすると、その続きからゲームを再開できます。

①店の中以外でSELECTボタンを押します。次のシステムコマンドが表示されます。

セーブ
ロード
環境
地名
終了

②セーブを選んでAボタンを押します。

ゲームを中断する

ゲームを途中でやめます。システムコマンドから終了を選びます。セーブして終了するときはを、そのまま終了するときはを選んでAボタンを押します。Bボタンを押すとシステムコマンドの表示に戻ります。

ゲームを再開する

セーブしたところからゲームを始めます。メニューからCONTINUEを選ぶか、システムコマンドからロードを選びます。

プレイ環境の設定

システムコマンドの環境を選ぶと設定できます。Aボタンで切り替えられます。決め終わったらBボタンを押します。

時刻

年月日表示のON／OFFを決めます。

ステレオ

BGMをステレオにするかモノラルにするかを決めます。

移動

移動速度の速い／遅いを決めます。

ゲーム世界について

ゲーム世界とその構成

『大航海時代Ⅱ』の世界は、海（洋上）と陸で成り立っています。陸には、ただの陸地・港・集落があります。洋上・陸地・港・集落では、それぞれ固有のコマンドを実行できます。交通手段は船だけなので、内陸部に行くことはできません。

コマンドの種類

大航海時代Ⅱのコマンドは、次の７種類があります。

● **基本コマンド（→P.27）**　部隊の管理・指令などの命令と、航海日誌などの情報に関するコマンドです。洋上・港で実行できます。

● **港コマンド（→P.39）**　各港にある店にはいると実行できるコマンドです。

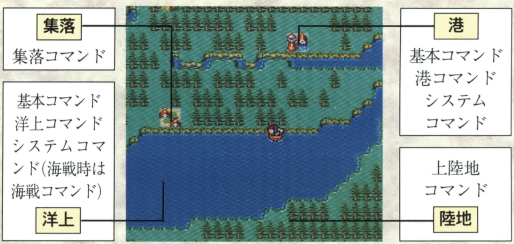
● **洋上コマンド（→P.51）**　洋上（港・集落・陸地以外の場所）にいるときのみ実行できるコマンドです。

● **上陸地コマンド（→P.53）**　港・集落以外の陸地に上陸しているときのみ実行できるコマンドです。

● **集落コマンド（→P.54）**　集落に上陸しているときのみ実行できるコマンドです。

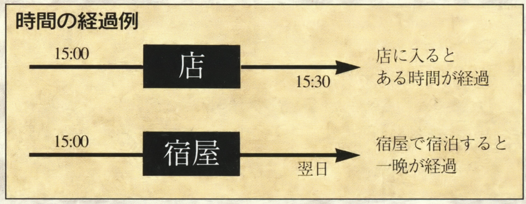
● **海戦コマンド（→P.58）**　海戦（洋上で他の船と攻撃しあうこと）時のみ実行できます。港の中で誰かに攻撃された場合に限り、港の中で一騎討ちコマンドを実行できます。

● **システムコマンド（→P.19）**　セーブやロード、プレイ環境の変更など、システムに関係するコマンドです。港の店の中以外の場所で実行できます。



時間について

１日は24時間です。洋上を移動したり、海戦をしたり、港の店に入ったりすると、ある程度の時間が経過します。海戦は21:00になると終了します。宿屋に宿泊して出ると、翌日になります。時間帯によって入れない店・実行できないコマンドがあります。店によって営業時間が異なります。



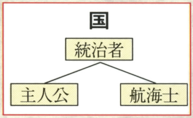
状況の表示について

水夫の体調や食糧の割合などのさまざまな状況を水夫の表情マークで表示します。各マークの意味は次の通りです。



(%)	0～19	20～39	40～59	60～79	80～99	100

各国と主人公の関係



A国の同盟港であるB港に投資し、
B港が自国の同盟港になった
↓
A国への貢献度　↓
自国への貢献度　↑

海賊以外の航海士には国籍があり、それぞれ国に属しています。自国の同盟港を増やすなど、国のためになる仕事をすると、その国への貢献度（貢献度→P.38）が上がります。他国の艦隊を撲滅したり、他国の同盟港を中立港・自国の同盟港にすると、その国から恨みをかうため、貢献度が下がります。

船員の種類

船員には、航海士と水夫という２種類の職種があります。職種は変更できません。

航海士

主人公を含め、水夫を指導する立場にある人です。基本的に酒場・宿屋で仲間にできます。担当船・役職を任命すると（人物コマンド→P.28）、任命された船で仕事につきます。１人１人の航海士に、毎月初めに給料を支払います。給料などに不満を持つ航海士は、出港時に下船を申し出ることがあります。

● **船長**　その船の最高責任者です。旗艦の船長（必ず主人公が務めます）が提督です。

● **副長**　提督の補佐役です。測量技術を持つ航海士を副長に任命すると、港移動（港移動コマンド→P.52）ができます。

● **主計長**　艦隊の会計を一任しています。会計技術を持つ航海士を主計長に任命すると、交易所で商品を購入するときの目安と、積荷一覧（荷物コマンド→P.29）で商品を一番高く買い取ってくれる港がわかります。

● **主席航海士**　　航海士たちのまとめ役です。他の航海士よりも多く経験値を得られます。

● **航海士**　　上記のどの職にもついていない航海士です。新たに雇ったばかりの航海者は、旗艦の航海士になります。新しく船を手に入れると、全航海士の中から自動的に船長が選ばれます。

水夫

航海士の指示のもと、船を動かしたり、大砲をあやつったりします。酒場で雇えます。あらかじめ酒を振る舞っておくと、一度でより多くの水夫を集められます。

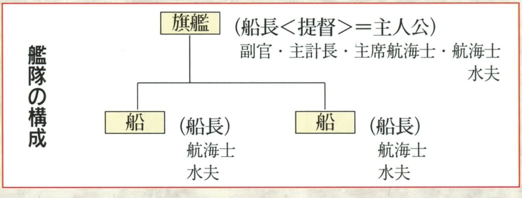
● **運航**　　船の運航を担当します。人数が船の最低乗組員数より少ないと船の速度が遅くなります。

● **視認**　　監視(かんし)を担当します。人数が多いほど、港・集落の発見範囲が広くなります。

● **甲板**　　斬込(きりこ)み・砲撃(ほうげき)を担当します。人数が多いほど、斬込み・砲撃が有利になります。

艦隊の構成

艦隊は船の集団です。主人公が船長を務める船が旗艦です。旗艦には、一般の航海士・水夫以外に副長・主計長・主席航海士など他の役職を務める航海士が同船します。それ以外の船は、主人公が任命した航海士が船長を務め、一般の航海士・水夫が同船します。

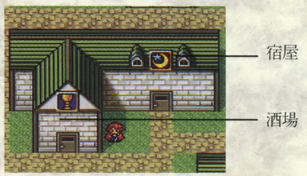


ゲームの進め方

この章ではゲームの進め方について説明します。一例として参考にしてください。

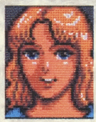
情報を得る

選んだ主人公の目標を達成するためには、まず手がかりをつかまねばなりません。まずは、港の建物に入ってみましょう。

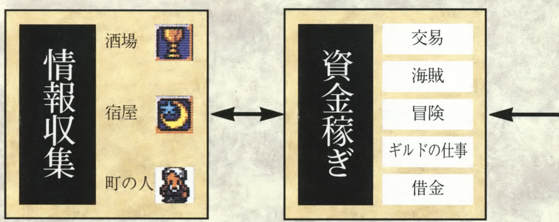




酒場・宿屋を訪れよう



酒場・宿屋では、とにかく周囲の人に話しかけてみましょう。酒をおごると、皆とたんに気がよくなり、さまざまな情報を提供してくれます。職のない航海者は、仲間になってくれるかもしれません。酒場女には、プレゼントを贈ったり、珍しい話を聞かせてあげましょう。次第にうちとけて話をしてくれるようになります。



町の人と話そう

朝から夕方までは多くの人が通りを歩いています。その港の特産品や港の情報などを与えてくれます。

資金を得る

ゲームがスタートしたとき、主人公の手元にはほとんど金がありません。まずは資金を稼がねばなりません。

地道に交易



交易とは商品の売買によって利益を稼ぐやり方です。小さな船しかなくても利益を上げられます。まずは、交易所に出かけて港の特産品を買い、それを他の港に持ち込んで売りましょう。

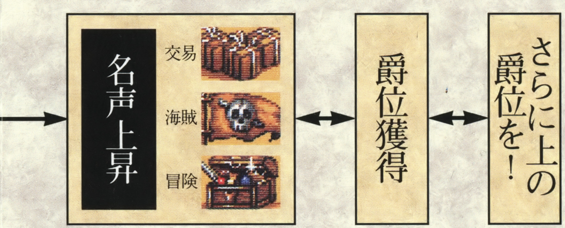
海賊!!

他の艦隊に戦闘を仕掛けてみてもよいでしょう。その艦隊の資金のほか、積荷も手に入るかもしれません。ただし、壊滅(かいめつ)させた船主の母国に対する貢献度は下がってしまいます。

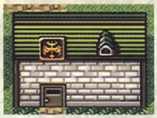
やっぱり冒険？



各地の地図工房・コレクターと契約を結び、冒険をしてみましょう。コレクターは、集落で見つけた珍しい物に関する情報を、地図作成者は、航海の情報を高値で買い取ってくれます。



ギルドの仕事



各港のギルドでは仕事を請け負う人々を探しています。仕事の内容は、借金の取立から海賊退治までとさまざまです。礼金は仕事の内容によります。交易をしながら仕事を請け負うと、効率よくお金を稼げるかもしれません。

たまには借金も……

銀行に借金を申し込むのも一つの手段です。ただし、借金には利息が月に10%つくので、早めに返しましょう。逆に、いくらかでも資金を預けておくと、月に３%の利子をつけてくれます。

名声を高める

ゲームには「名声」という要素があります。名声はあなたのレベルを表すもので、名声が上がると爵位が得られます。

交易の名声

ギルドの仕事（海賊退治以外）をこなしたり、各港へ投資し、自国の同盟港を増やすと上がります。

海賊の名声

他の艦隊を全滅させると上がります。また、ギルドで海賊退治の仕事をこなしても上がります。

冒険の名声

コレクター・地図工房と契約を結んで探検の情報を与えたり、集落・ヨーロッパ以外の港を発見すると上がります。ギルドの借金取立の仕事をこなしても上がります。

爵位を高める

名声を高めると、自国の国王・総督に招かれ、仕事（勅命）を与えられることがあります。勅命を成し遂げると爵位が上がります。爵位は９段階（爵位一覧→P.35）あります。より上級の爵位を目指しましょう。

基本コマンドについて

Xボタンを押すと、港画面・洋上画面に表示されます。港、洋上のどちらでも実行できます。



☺ コマンド実行による良い影響
☹ コマンド実行による悪い影響
× コマンドを実行できない状況



船コマンド

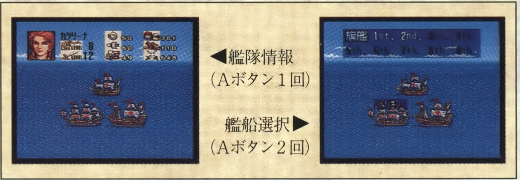
艦隊情報

艦隊の情報を表示します。Aボタンを押す回数によって、表示される情報が変わります。

☺ 情報が得られる

● **艦隊情報**　主人公の航海レベル・戦闘レベルと保有している艦隊全体の能力を表示します（艦隊情報→P.31）。

● **艦船選択**　詳しい情報を見たい船を選択します。選択すると、艦船情報を見ることができます。



● **艦船情報**　各艦船についての情報を表示します（艦船情報→P.32）。



◀艦船選択
（Aボタン２回＋船選択）

隊列変更

艦船の並び順を変更します。

艦船処分

艦船を捨てます。処分された艦船は復活できません。

積荷を残したまま実行すると荷ごと処分される

× 旗艦は処分できない



人物コマンド

人物情報

主人公とその仲間のデータを表示します。情報を見る人物が主人公の場合は、人物情報の表示時にAボタンを押すと、主人公のみの情報（主人公情報）を見ることができます。

情報を得られる

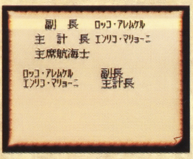
●航海士情報　各航海士のデータです（航海士情報→P.33）。

●主人公情報　主人公の爵位・所持金・名声・各国への貢献度を表示します（主人公情報→P.35）。



◀航海士情報

主人公情報▶



給与設定

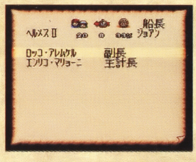
航海士に支払う給与を変更します。給与が高いとやめにくくなります。最低の給与額は航海士により異なります。

人事変更

各船の航海士の役割を決めます。

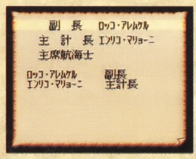
● **船長変更**　　各船の船長を変更します。主人公はいずれかの船を担当しなければなりません。

● **役職変更**　　航海士の職務を変更します。副長・主計長・主席航海士・航海士の４種類があります。その職務に適した航海士は、名前の前に＊が表示されます。



◀船長変更
（船を選択）

航海士変更▶



荷物コマンド

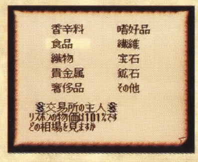
積荷情報

主人公の艦船ごとに積載している積荷を表示します。

積荷編成

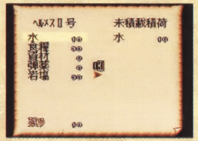
艦船の間で積荷を編成し直します。

不要な積荷を廃棄できる



◀積荷を減らす船を選択

荷物を選んで数を入力。未積載積荷は廃棄される▶



積荷一覧

自艦隊に積んでいる全積荷の内容と合計量を表示します。

商品を選ぶと、立ち寄ったことのある港のうち、その商品がもっとも高く売れる港がわかる（主人公・主計長に会計の技術があるとき）



水夫コマンド

水夫編成

主人公の艦隊全体で水夫数を変更します。

船内配置

1艦船の中で、各水夫が担当する仕事の割合を変更します。仕事は運航・視認・甲板の3種類です。各水夫はいずれかの仕事を担当しなければなりません。

食糧割当

水夫に対する食糧の割当量を0〜100%の間で変更します。

割当量を下げすぎると体調（体調→P.32）が下がる



その他コマンド

発見物

これまでに発見した財宝や動植物の情報を表示します。コレクターに売り渡した情報でも見ることができます。

アイテム

アイテムを装備または使用します。アイテムを持っていないときは実行できません。装備したアイテムには*がつきます。最大20のアイテムを持てます。

航海日誌

寄港先・交戦相手など航海の記録を表示します。

航海図コマンド （STARTボタン）

これまでに航海した範囲と主人公の現在地を表示します。海は茶色、陸地はベージュ色、未航海の地域は黒色、主人公の現在地は青色の点で表示されます。

地名コマンド （システムコマンド）

特定の港の位置を表示します。港の場所は十文字の点で表示されます。その他の表示は、航海図コマンドと同じです。

基本コマンドで見る情報

基本コマンドを使って見られる情報は、艦隊情報、艦船情報、航海士情報、主人公情報です。

- そのデータが高いときのメリット
- そのデータが高いときのデメリット
- 0　そのデータが0になったときの状態
- ↑　そのデータが上がる要因
- ↓　そのデータが下がる要因
- ♫　［　］の職務にある航海士に技術・能力があるときのメリット

艦隊情報（船コマンド）

● **提督**　提督の名前・航海レベル・戦闘レベルです。

● **旋回力**　艦隊全体の旋回力（船の方向を変える力）です。最も旋回力の低い船の値を表示します。

- 風上に向かって短時間で移動できる
- 0　まっすぐにしか進めない

● **推進力**　艦隊全体の推進力（前に進む力）です。最も推進力の低い船の値を表示します。

- 船が速く進む
- 0　進めなくなる

● **耐久力**　艦隊全体の耐久力（持ちこたえる力）です。最も耐久力の低い船の値を表示します。

- 船が沈没しにくい
- 0　船が沈没する
- ↓　航海を長く続ける・海戦で船が傷む

● **乗組員数**　艦隊全体の水夫数です。

- 船が速く進む・港などを発見しやすい
- 食糧・水が減りやすい
- 0　船が沈没する
- ↓　病気の発生・解雇

● **砲門数** 　艦隊全体の大砲数です。

　海戦時に有利

● **戦闘力** 　艦隊全体の総戦闘力です。

　海戦時に有利

● **艦隊** 　艦隊にいるすべての船です。

艦船情報（船コマンドの艦隊情報表示時に船を選択）

● **船** 　その船のタイプ・名前です。

● **船長** 　その船を預かる船長の名前です。

● **運航・視認・甲板** 　各仕事を担当する水夫の数です。運航を担当する水夫数が最小乗組員数よりも少ないとき、運航担当の水夫数は赤字で表示されます。

● **積荷積載** 　積荷の積載量／最大積載量です。

　船の速度が落ちる

● **速度** 　その船の時速です。20Knotでほぼ1時間に船の大きさ分ほど移動できます。

　↑　運航担当の水夫数を増やす・積載量を減らす

● **船首像** 　船首像の種類です。

● **大砲** 　大砲の種類と積載門数／最大積載門数です。

● **水** 　積んでいる水の量です。

● **食糧** 　積んでいる食糧の量です。

● **資材** 　積んでいる資材の量です。

● **火薬** 　積んでいる火薬の量です。

● **旋回力** 　旋回力（旋回力→P.31）です。

● **推進力** 　推進力（推進力→P.31）です。

● **耐久力** 　耐久力（耐久力→P.31）です。

● **全積載** 　積荷・水夫・大砲を合計したすべての積載量／最大積載量です。

● **乗組員数** 　水夫数／最大水夫数です。

● **体調** 　水夫の体調です。一定数以下になると水夫は死亡します。

　↓　食糧などの割当が低い・病気の発生

航海士情報（人物コマンド）

●**人物プロフィール**　顔、仕事、名前、年齢、国籍（イギリス・イスパニア・ポルトガル・オランダ・オスマン・イタリア・海賊＜国籍なし＞）です。

●**航海レベル／航海経験**　航海に慣れている度合いです。

↑　（航海レベル）航海経験を積む

●**戦闘レベル／戦闘経験**　戦闘に慣れている度合いです。

↑　（戦闘レベル）戦闘経験を積む

●**技術**　特殊な技術を表します。主人公のみ技術を新たに取得できます。技術は全部で５種類あります。

＜測量＞航海の技術です。主人公の航海術・知識・直感が一定以上あれば、ある家で学べます。

♬　［副長］港移動コマンド（港移動コマンド→P.52）が実行できる

♬　［船長］航海速度が速くなる

＜地図作成＞地図を作成する技術です。主人公の航海術・知識・直感が一定以上あれば、地図工房（地図工房→P.48）で学べます。

♬　［主人公］地図工房と契約できる

＜砲術＞大砲を扱う技術です。主人公の統率・知識・勇気が一定以上あれば、ある家で学べます。

♬　［船長］砲撃の命中確率が上がる（大砲のある場合）

＜会計＞金銭管理を行う技術です。

♬　［主計長］寄港した港のうち、各商品をもっとも高く買い入れる交易所のある港がわかる（荷物コマンド→P.29）

＜交渉＞駆け引きを行う技術です。

♬　［主人公・主計長］店での値引き交渉が有利になる

●能力　　各航海士の能力です。能力は７種類あります。

＜統率力＞仲間を率いる能力です。

↑　航海レベルの上昇

♬　［船長］船が速く進む・水夫の体調が減退しにくい・海戦時に有利

＜航海術＞航海に関する知識量です。

↑　航海レベルの上昇

♬　［船長］船が速く進む

＜知識＞知力です。

↑　航海レベルの上昇

♬　［船長］病気が発生したとき水夫が死亡しにくい

＜直感＞物事を感覚的にとらえる能力です。

↑　航海レベルの上昇

♬　［主人公］港や財宝を発見しやすい

＜勇気＞勇ましさの度合いです。

↑　戦闘レベルの上昇

♬　［船長］海戦時に有利

＜剣技＞剣を使う能力です。

↑　戦闘レベルの上昇

♬　［船長］海戦時に有利

＜魅力＞魅力の大きさを表します。

♬　［主人公・主計長］商品の売買＜交易所・アイテムショップ＞時に有利

● 爵位／給料　　主人公の爵位、主人公以外の１カ月分の給料の額を表示します。給料は、毎月１日に支払われます。

↑　（爵位）勅命を成し遂げる

↑　（給料）給料を上げる

主人公情報（人物コマンド）

● **プロフィール**　主人公の顔、仕事、名前です。

● **爵位**　現在の爵位です。　の数が多いほど、上の位になります。

● **所持金**　　手持ちの資金です。銀行からの借入金も所持金とみなされます。（　＝10,000　）

● **名声**　それぞれの名声（交易　・海賊　・冒険　）の値です。

● **貢献度**　各国と主人公の関係を表します（貢献度→P.38）。

爵位一覧

オスマン以外の爵位	オスマンの爵位
公爵（こうしゃく）	大宰相（サドラザム）
侯爵（こうしゃく）	宰相（ベルギーネ）
伯爵（はくしゃく）	君侯（ベイ）
子爵（ししゃく）	大藩王（ラナー）
男爵（だんしゃく）	藩王（ラジャー）
准男爵（じゅんだんしゃく）	知事（サンジャク・ベイ）
勲爵士（くんしゃくし）	郡長官（アライ・ベイ）
准勲爵士（じゅんくんしゃくし）	監督官（ダルガチ）
士爵（ししゃく）	士族（アスケリ）
平民（へいみん）	平民（レアヤー）

港について

港画面の見方

主人公が港にいるとき表示される画面です。この画面表示時にＬボタンを押すと主人公データと港データが、Ｒボタンを押すと地方名・所属（同盟港・中立港・首都）・都市名が表示されます。主人公が町の人に近づいてＡボタンを押すと、話ができます。



港での情報

港で得られる情報には、主人公データ、港データ、相場・物価、港の情報、国の情報、港の位置があります。

- データが高いときのメリット
- ↑ そのデータが上がる要因
- ↓ そのデータが下がる要因

主人公データ（港画面表示時にＬボタン）

● **名声**　交易・海賊・冒険 それぞれの名声の値を表示します。

● **所持金**　主人公の所持金の量です。（＝10,000）

港データ（港画面表示時にＬボタン）

● **商業価値／投資額**　上段は港の商業的な価値を、下段は商業投資された額の未使用額（最大50,000枚）を表します。商業価値は下がることはありません。

(商業価値) 販売できる商品の数が増える
↑ (商業価値・投資額) 交易所への投資
↓ (投資額) 月の初めに0になる

● **工業価値/投資額** 上段は港の工業的な価値を、下段は工業投資された額の未使用額(最大50,000枚)を表します。工業価値は下がることはありません。

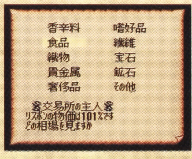
(工業価値) 艦船を新造できる・新造できる艦船の種類が増える
↑ (工業価値・投資額) 造船所への投資
↓ (投資額) 月の初めに0になる

● **物価** その港の物価を表します。その港での平均的な物価は100%です。

↑ 商品の購入
↓ 商品の売却

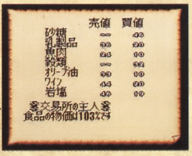
相場・物価 (交易所)

各交易品のその港での売値・買値です。それぞれ商品区分ごとに表示されます。



◀見たい商品区分を選択

各交易品の相場が表示される▶



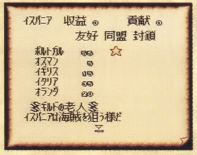
港の情報 (宿屋)

その港が各国を支持する度合いです。6国に対する支持率の合計は100です。1国への支持率が75%を越えると、その国の同盟港となります。

↑↓ 造船所・交易所への投資

国の情報（ギルド）

各国の情報です。



◀国の情報

● **収益**（〜60,000）　国の経済力です。

↑　同盟港数・同盟港の経済価値の上昇

● **貢献度**（−100〜100）　主人公の貢献(こうけん)の度合いです。プラスの貢献度は白字、マイナスの貢献度は赤字で表示されます。

↑　自国の同盟港を増やす・他国の船を攻撃する

↓　自国の船を攻撃する

● **友好**（0〜100）　国同士の友好の度合いです。

● **同盟**　友好度が高いときに結ばれます。同盟関係にある国には★がつきます。相互の友好度が大きく下がると破棄されます。

● **封鎖**　友好度が低いときに発令されます。封鎖した国には★がつきます。封鎖された国の艦船は、発令国の同盟港に寄港できなくなります。友好度が大きく上がると解除されます。

港の位置（ギルド）

各港の位置に関する情報です。港のある場所が緯度・経度と地図で表示されます。

港コマンド

各港で店に入り、人に話しかけると実行できるコマンドです。店には看板があり、それぞれの店の種類を表します。港ごとに店の構成は異なり、爵位や時間帯によっては入れないところがあります。金が必要なコマンドは、金が足りないときは実行できません。

店	（　）	営業時間
コマンド	（　）	実行するために必要な金（枚）
	＜　＞	話しかける相手
		コマンド実行による良い影響
		コマンド実行による悪い影響
	×	コマンドを実行できない状況



宿屋（24時間）

航海者の雇用、港の支持率の表示、宿泊ができます。航海者・宿の女将に話しかけると実行できます。

航海者情報（無料）＜航海者＞

航海者と話をします。自艦隊の航海士は、人物の前に＊が表示されます。

 情報を得られることがある

仲間に誘う（無料）＜航海者＞

自艦隊の航海士になるよう誘います。参加意志がある航海者は自分の希望する月給を申告します。その月給を支払うことを約束すると、その人物を雇用できます。

港の情報（無料）＜宿の女将＞ ※首都以外

その港が各国を支持する度合いです。

宿泊（無料）＜宿の女将＞

宿泊します。出たときには翌日になります。出発する時間を0：00〜23：00の間で決められます。

港（24時間）

食糧・水の補給、出港、艦隊の一時保管を行います。港の係員に話しかけると実行できます。

出港（無料）

出港します。水夫人数・食糧・水が不足しているとできません。

補給（水は無料、その他は相場による）

艦隊に食糧・水・資材・火薬の補給を行います。



◀全補給または補給する船を選択
１隻ずつの場合は補給する物資と数量を選択▶



● **全補給**　全艦隊の残り積載量分の水・食糧をそれぞれ同数ずつ補給します。

● **積入／積出**　物資を積むか降ろすかを決めます。選択すると、積入と積出を変更できます。

● **自動**　その船の残り積載量分の水・食糧を同数ずつ補給します。

係留（無料）※首都のみ

航海に同行させない艦船をドックに保管します。

● **保管**　保管を依頼します。１港につき５隻まで保管できます。

● **配備**　保管していた艦船を引き取ります。

● **交換**　保管していた艦船を自艦隊に組み込み、自艦隊の艦船をドックに保管します。



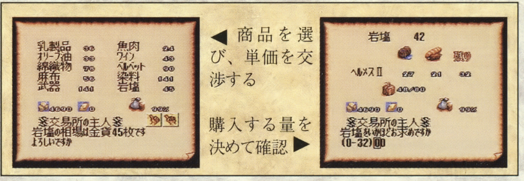
交易所 (4:00～19:30)

商品の売買を行います。交易所の主人に話しかけると実行できます。

商品購入（商品・相場・物価により異なる）

商品を購入します。

※免税証がないときは商品価格の20%が税金として加算されます。



積荷売却（無料）

所持している商品を売却します。

商業投資（1～50,000）※首都以外

投資をします。

☺ 商業価値・主人公の国に対する支持率が上がる

× 商業投資額が50,000枚のとき

相場・物価（無料）

各商品の相場を見ます。商品の相場は港によって異なります。

免税証とは？



各港の交易所での商品購入時には、商品の20%を税金として納めねばならぬが、免税証があれば、半年間は免除される。爵位を得たら王宮・総督府に行ってみなさい。その国の支配者にある額を納めれば、免税証が得られる。まあ、免税証そのものに大金がかかるから、あまり交易をしないものには勧(すす)めないがね。

酒場（8:00～翌3:30）

航海者・水夫の雇用を行ったり、港・特産品の情報を得ます。酒場の主人・酒場女（金10が必要）・航海者に話しかけると実行できます。

酒をおごる（その港での1本分の酒代～）＜酒場の主人＞

酒場の人々に酒をおごります。

情報を得られることがある

水夫を雇う（人数×雇い入れ額）＜酒場の主人＞

水夫を新たに雇い入れます。1日の営業時間内で1回だけ実行できます。

※水夫が残ったまま終了すると残りは自動的に解雇されます。



◀雇う人数を決める

船を選び、配属する人数を決めて確認▶



水夫の解雇（無料）＜酒場の主人＞

水夫を解雇します。水夫を解雇したい艦船を選びます。

自慢話＜酒場女＞

集落で見つけた珍しい物の話をします。

酒場女の親密度が上がる

プレゼント＜酒場女＞

アイテムの装飾品を贈ります。

酒場女の親密度が上がる

調査依頼＜酒場女＞

他艦隊の居場所、目的地などの調査を依頼します。断られることもあります。

情報を聞く＜酒場女＞

質問をします。

航海者と話す＜航海者＞

航海者と話をします。自艦隊の航海士は、名前の前に＊が表示されます。

情報を得られることがある

● **酒をおごる**（その港での１本分の酒代〜）　相手に酒をおごります。

● **航海者情報**（無料）　他の航海者について話を聞きます。

● **雇用**（無料）　自分の艦隊に加わるように誘います。主人公の航海レベル（航海レベル→P.33）によって、断られることもあります。

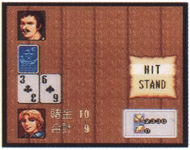
賭博をする（10〜500）＜航海者＞

ブラックジャックをします。

勝つと賭金分の金がもらえる

負けると賭金が没収される

ブラックジャックについて



カードを使ったゲームです。２人でカードを引き、カードの合計点で勝負します。合計点が21以下で、21に最も近くなった人（同点の場合はコンピュータ）が勝ちです。合計点は自動的に計算されます。勝つと、「ダブルアップに挑戦するか」と聞かれ、挑戦に応じると、賭金は2倍になって次のゲームが始まります。断ると普通にゲームを続けられます。

ブラックジャックのコマンド

● HIT　もう一枚カードを引きます。

● STAND　カードを引かず、手持ちの札で勝負します。

点の数え方

2〜10	そのまま
J・Q・K	10
A	１または11（持ち点により変わる）

ギルド（4:00～19:30）

仕事を紹介してもらったり、国・港の情報を得ます。ギルドの老人に話しかけると実行できます。

仕事の斡旋（無料）

仕事を紹介してもらいます。複数の仕事は受けられません。

仕事をやり遂げると報酬（ほうしゅう）・名声が得られる

途中で仕事をやめると名声が下がる

- **借金を取立てる**　借金を返さない人からお金を取立てます。
- **商品を輸送する**　交易所から別の港の交易所へ商品を運びます。
- **商品を購入する**　頼まれた商品を指定数分買い入れます。
- **手紙を配達する**　手紙を届けます。
- **海賊を退治する**　海賊をやっつけます。

ギルドの仕事の流れ

ギルドで仕事の内容を聞く → 依頼主のところへいく →

- 期限内に完了 → 依頼主のところへ戻る → 報酬を受け取る（額は約束通り）
- 期限後に完了 → 依頼主のところへ戻る → 報酬を受け取る（額は減額）
- 途中でやめる → 依頼主のところへ戻る → 仕事を断る（名声が下がる）

国の情報（1国につき100）

各国の情報を見ます（国の情報→P.38）。

港の位置（知りたい港により異なる）

港の位置を調べます（港の位置→P.38）。

教会・寺院（4:00～23:30）

礼拝（れいはい）・寄付を行います。異教徒は入れません。神父・イスラム僧に話しかけると実行できます。

礼拝（無料）
神に祈ります。

☺ 主人公の運が強くなる

寄付（1～）
教会・寺院を通じて恵まれない人に寄付をします。



アイテムショップ（4:00～19:30）
剣・防具・航海用品・装飾品などのアイテムを売買します。剣・防具のランクはA（強）～D（弱）の4段階です。店員に話しかけると実行できます。

購入（アイテムにより異なる）
アイテムを購入します。

売却（無料）
所持しているアイテムを売却します。



銀行（4:00～19:30）
資金の預け入れ・借り入れなどを行います。銀行員に話しかけると実行できます。

預金（1～1,000,000）
資金を預け入れます。

☺ 月3％の利子がつく（預金額が1,000,000のとき以外）

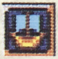
出金（無料）
預金している資金を引き出します。

× 預金がないとき

借入（無料）
資金を借り入れます。返済期限はありません。
※借り入れの限度額は爵位により異なります。

☹ 借金の残高に対して月10％の利息がかかる

返済（無料）
借金および利息を返済します。全額まとめて返す必要はありません。



造船所 （4:00～19:30）

艦船の売買や造船などを行います。造船所のオヤジに話しかけると実行できます。

艦船新造（船により異なる）

艦船を新しく製造します。製造できる船体は、工業価値・港により異なります。建造から完成まで時間がかかります。

× 工業価値が低いとき

中古船購入（船により異なる）

中古船を購入します。購入できる船体は港により異なります。

船体修理（傷みの度合いにより異なる）

暴風雨・海戦で傷んだ艦船（＊が表示される）を修理します。

売却（無料）

艦船を売却します。

× 艦船が１隻しかないとき

改造（改造する対象により異なる）

船首像・武装・積載割合・船名を変更します。

● **船首像**　船のへさきに飾りをつけます。災害を防げるといわれます。

● **武装**　大砲を設置します。造船所によっては取扱いのない大砲もあります。

大砲の種類

大砲の種類	砲撃距離（HEX）	威力	価格（１門）
カノン砲	3	最強	360
デミカノン砲	2	強	80
カノン・ペドロ砲	2	並	40
カルバリン砲	5	並	250
デミカルバリン砲	5	弱	40
セーカー砲	2	弱	5

● **積載割合**　最大乗組員数・最大積載門数を変更します。かかる費用は船体の種類により異なります。

● **船名変更**　船名を変更します。

工業投資（1～50,000）

投資します。

工業価値・主人公の自国に対する支持率が上がる

× 工業投資額が50,000枚のとき

中古船と新造船

中古船と新造船の違いは……

▼中古船

同程度の新造船に比べ、購入費が安い。

船体の材質などを変えられないので、強い船は造れない。

武器や積載門数などを変えるにも費用がかかる。

同程度の新造船に比べ、耐久度がやや劣る。

▼新造船

材質・武器・積載門数など自分の理想どおりに船を設計できる。

中古船に比べ、購入費が高い。

工業価値の高い港でしか堅固な船を建造できない。

占いの館（16:00～23:30）

主人公に関することを占います。占い師に話しかけると実行できます。

人生運（50）

運の強さを占います。

高めるべき名声の種類がわかる

仕事運（50）

仕事について占います。

次の航海・戦闘レベルに達するために必要な経験・次の爵位を得るために必要な名声がわかる

恋愛運（50）

恋愛について占います。

仲間運（50）

航海士１人の忠誠度と運の強さについて占います。

地図工房（24時間）

地図を制作しています。契約を結ぶと航海情報を売却できます。地図制作者に話しかけると実行できます。

契約（無料）

航海情報を売り渡す契約を結びます。違う地図工房と新たに契約すると、古い契約は破棄されます。

× 主人公に地図作成技術（地図作成→P.33）がないとき

技能を学ぶ（必要な費用は名声・爵位によって異なる）

地図作成技術を学びます。この技術を持っていないときのみ学べます。

× 主人公に一定以上の航海術・知識・直感がないとき

地理の報告（無料）

航海情報を伝えます。

内容に応じた報酬がもらえる

地図確認（？）

宝の地図を持っているとき、場所を確認できます。宝の地図は、航海を続けていると稀にもらえることがあります。

コレクター（24時間）

コレクターと契約を結ぶと、集落で得た情報を売却できます。技術は不要です。コレクターに話しかけると実行できます。

契約（無料）

発見物の情報を売り渡す契約を結びます。違うコレクターと新たに契約すると、古い契約は破棄されます。

発見物の報告（無料）

集落で発見した物を報告します。

内容に応じた報酬がもらえる

集落の噂（無料）

話を聞きます。

情報が得られることがある

王宮・総督府 (4:00～19:30)

王・総督と面会します。自国以外の王宮・総督府にも行くことができます。王・総督への依頼は断られることもあります。王・総督に話しかけると実行できます。

× 爵位がないとき（国籍が海賊の場合を除く）

謁見（免税証以外は無料）

王に面会を求めます。

● **勢力情報** 各地域における同盟港について情報を得ます。

● **私掠許可証** **※自国のみ** 他国の艦船を襲うことを公式に認められる許可証の発行を依頼します。

他国の艦船を堂々と襲える

● **免税証**（**必要な費用は爵位によって異なる**） その国の同盟港で税金が免除される証明書の発行を依頼します。

商品購入時（交易所）の税金が免除される

亡命（無料）※他国のみ

亡命許可を得られるよう依頼します。

その国の国籍を得られる

主人公の目標が達成できなくなることがある

資金援助（無料）

資金の援助を依頼します。

資金をもらえることがある

船舶援助（無料）

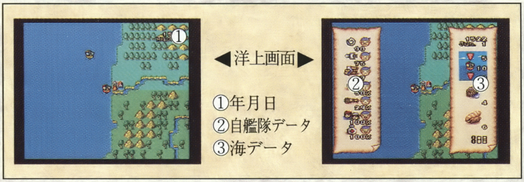
艦船の援助を依頼します。

船をもらえることがある

洋上について

洋上画面の見方

主人公が洋上に出ると表示される画面です。自艦隊は赤、他艦隊は青で表示されます。この画面表示時にＬボタンを押すと自艦隊データ、Ｒボタンを押すと海データが表示されます。



洋上の情報

洋上で得られる情報には、自艦隊データ、海データがあります。

そのデータが高いときのメリット

そのデータが高いときのデメリット

自艦隊データ（洋上画面表示時にＬボタン）

運航中の自艦隊のデータです。

- **旋回力**　船の旋回力（旋回力→P.31）です。
- **推進力**　船の推進力（推進力→P.31）です。
- **耐久力**　船の耐久力（耐久力→P.31）です。
- **全積載**　最大積載量に対する全積載の割合です（全積載→P.32）。
  - 速度が遅くなる
- **監視範囲**　監視できる範囲です。
  - 港・集落を発見しやすい
- **乗組員数**　艦体全体の水夫数です。
  - 船が速く進む

食糧・水が減りやすい

● **体調**  水夫の体調（体調→P.32）です。

一定数以下になると水夫が死亡する

海データ（洋上画面表示時にRボタン）



① **風向** 風向きと風速です。

針路にあっていると船が速く進む

② **針路** 船の針路とスピードです。

③ **潮流** 潮流の方向と速さです。

針路にあっていると船が速く進む

④ **水** 積んでいる水の総量です。

長く航海できる

⑤ **食糧** 積んでいる食糧の総量です。

長く航海できる

⑥ **日数** 出航してからの日数です。

50日を越えると病気が発生することがある

洋上コマンド

洋上でのみ実行できるコマンドです。洋上でAボタンを押すと表示されます。



コマンド実行による良い影響

コマンド実行による悪い影響

× コマンドを実行できない状況

 監視コマンド

主人公艦隊以外の艦隊・港の情報を見ます。

船長名・国籍・構成する船の種類（艦隊を見たとき）、港名（港を見たとき）がわかる



交渉コマンド

隣合った艦船の行動を聞きます。

海賊に交渉をすると、攻撃されることがある



戦闘コマンド

隣合った艦船に戦いを挑みます（海戦について→P.55）。

× 夜間（21:00〜翌5:00）



港移動コマンド

すでに発見されている港まで自動的に移動します。

× 測量技術を持った副長がいないとき



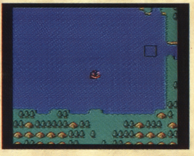
上陸コマンド

陸地・集落に上陸し、港に寄港します。

× 木・山のない陸地に隣接していないとき

目的地移動コマンド（Yボタン）

船を同じ画面の特定の場所に移動させます。移動先を港にすると、港移動コマンドと同じになります。移動先を内陸部にすることはできません。



◀移動したい場所を指定すると、その場所まで自動的に船が進む

上陸地・集落について

上陸地・集落では、それぞれ上陸地コマンド、集落コマンドのみ実行できます。

コマンド実行による良い影響

コマンド実行による悪い影響

× コマンドを実行できない状況

上陸地コマンド

港・集落以外の陸地に上陸したときのみ実行できます。



出航

出航します。

応急修理

暴風雨・海戦などで傷んだ船体を修理します。

× 資材がないとき

探索

水を探索します。

泉が見つかると水を補給できる

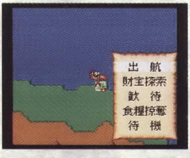
待機

その場で待機します。

嵐による被害を受けない

集落コマンド

集落に上陸したときのみ実行できます。



出航

出航します。

財宝探索

発見物を探します。発見物にはA、B、C、Dの4段階のランクがあり、順に価値が低くなります。発見物（その他コマンド→P.30）で見つけた物の情報を見ることができます。

見つけた発見物の情報をコレクター（コレクター→P.48）に売り渡せる

歓待

集落の住民をもてなします。1回につき食糧2が必要です。

住民の友好度が少し上昇する（住民の友好度が高くなると財宝が見つかりやすくなる）

食糧掠奪

集落の住民から強引に食糧を奪い取ります。

食糧が増える

水夫数が減ることがある・住民の友好度が大幅に低下する

待機

その場で待機します。

嵐による被害を受けない

海戦について

海戦とは

海戦は、２艦隊が隣接していて、どちらかが戦闘をしかけたときに発生します。夜間は開戦できません。

海戦の勝敗

次のいずれかの条件を先に満たしたほうが勝利となります。

A．敵旗艦の耐久度を0にしたとき

B．敵旗艦の水夫数を0にしたとき

C．一騎討ちに勝ったとき

D．敵旗艦が戦場から離脱したとき

戦いの流れ

相手を決める

洋上で監視（監視コマンド→P.51）をすると提督の名前・国籍・艦隊の内容がわかります。艦隊の内容から、相手のレベルを予測できます。自分の艦隊の実力を考え、戦う相手を選びましょう。

また、同国人・同盟国人の艦隊に戦闘をしかけると、その国に対する貢献度が下がってしまいます。また、海賊以外の艦隊と交戦したときは、その艦隊を率いる提督の母国から恨(うら)みをかってしまいます。貢献度が0以下になると、爵位や国籍を剥奪(はくだつ)されたり、他国の場合は、寄港停止令が出されてしまいます。多くの国を一度に敵に回さないほうがいいでしょう。

戦闘範囲に接近

相手を決めたらその艦隊に接近します。相手が自分と隣合ったら戦闘（戦闘コマンド→P.52）をしかけます。また、相手に戦意がある場合、交渉でも戦闘にもちこまれることがあります。

海戦直前の位置関係は、海戦開始時の位置に影響するため、相手に追われているような状態で海戦に入ると、最初に方向転換が必要な分だけ、不利になります。じっくり調整してから海戦に入りましょう。

海戦突入

海戦に入ったら、相手の旗艦に向かって積極的に攻撃していきましょう。
まず、攻撃の作戦を立てて、自艦隊の他の艦船に方針を指示します。次に、敵の旗艦を探しながら、敵艦隊に囲まれないよう、慎重に移動します。砲撃範囲に敵艦隊が近づいたら、攻撃開始です。最初は大砲で攻撃し、近づいたら斬込んでいきます。捕えた敵艦船は自艦隊に組み込めるので、下手に傷つけないよう、攻撃は旗艦に絞(しぼ)って行いましょう。

戦後処理

● **勝利のとき**　海戦に勝利したときは、戦後の処理を行います。敵艦隊を捕えたとき、船長を務めていない航海士が自艦隊に残っていれば、敵艦隊の一部は水夫・積荷ごと自艦隊に組み込めます。
● **敗北のとき**　戦場から離脱(りだつ)したら、できるだけ早く近くの陸地に上陸して艦船を修理しましょう。相手が再度の戦いをしかけてくる前に、態勢を立て直さねばなりません。艦船を修理したらすぐに港に戻り、次の海戦に備えましょう。離脱できずに敗北すると、主人公は死亡し、ゲームオーバーとなります。

海戦画面の見方

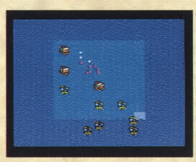
海戦に入ると表示される画面です。海戦をしかけた艦隊から海戦コマンド（海戦コマンド→P.58）を実行します。自艦隊に順番（ターン）が回ってくると、海戦コマンドが表示されます。



◀海戦画面

①海戦コマンド
②風向き

海戦画面で、Ｌボタンを1回押すと艦隊番号（艦船ごとにつけられた番号・旗艦は♦）が、2回押すと水夫数（艦船の乗組員数）が、3回押すと耐久度（艦船の耐久力）が表示されます。画面外の艦船の各情報は、✚ボタンで画面をスクロールさせると見ることができます。
海戦コマンド表示時に、Lボタンを1回以上押してRボタンを押すと、戦場の全体マップのON／OFFを切り替えられます。全体マップでの艦船の位置・艦隊番号は、自艦隊は白、他艦隊は赤で表示されます。全体マップでは、陸地などの移動できない場所は白く表示されます。Bボタンで海戦画面に戻ります。
海戦コマンド表示時に、Lボタンを押さずにRボタンを押すと、コマンドが消え、自艦隊の旗艦の船名・時速・耐久度・水夫数・火薬の残数が表示されます。Bボタンで海戦画面に戻ります。



◀全体マップ
（L＋Rボタン）

自旗艦データ
（Rボタン）▶



海戦コマンド

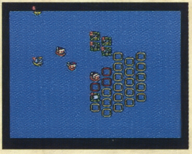
海戦時に実行できるコマンドです。自艦隊にターンが回ってきたら実行します。６種類の海戦コマンドのうち、情報・作戦・アイテムは、１ターンに何度でも実行できます。実行できるコマンドの文字は白く表示されます。主人公は、旗艦に対してだけコマンドを実行できます。その他の艦船には、作戦コマンドの「全体」で戦闘基本方針を与え、「個別」で攻撃方針を与えます。Ｂボタンを押すと、何もせずにそのターンを終了させられます。

コマンド実行による良い影響
コマンド実行による悪い影響
× コマンドを実行できない状況

移動コマンド

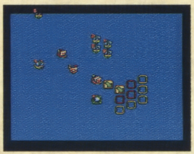
旗艦の移動、方向転換を行います。移動できるHEX数、方向転換の回数は船体の推進力・旋回力によります。移動したあと、敵艦船を攻撃できます。移動先の選択時にＢボタンを押すと、方向転換できます。

× 前方が陸地や艦船でさえぎられている場合は、移動できない（方向転換のみ可能）



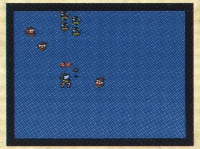
◀ ✚ボタンの↑↓と同時にL/Rボタンを押すと左上・左下/右上・右下に移動

Aボタンで決定、Bボタンで1HEX戻る ▶

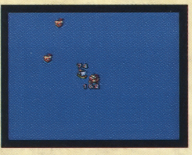


攻撃コマンド

敵艦船を攻撃します。砲撃できる艦船には照準のマークが、斬込みできる艦船には剣のマークが表示されます。



◀砲撃された艦船は耐久度（赤字）と水夫数（白字）を表示
斬込みをすると、両艦船の水夫数を表示▶

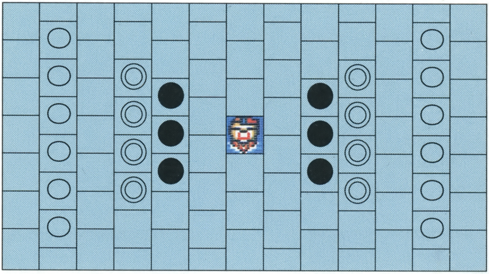


砲撃

敵艦船を大砲で攻撃します。砲撃範囲は積んでいる大砲の種類によって異なります。1回砲撃するごとに火薬は1減ります。

- 自艦船の水夫を減らさずに敵を攻撃できる
- × 大砲・火薬がないとき・砲撃範囲内に敵艦船がいないとき

砲撃範囲図



● デミカノン砲、カノン・ペドロ砲、セーカー砲
◎ カノン砲
○ カルバリン砲、デミカルバリン砲

斬込み

水夫同士が戦います。旗艦同士の場合は、一騎討ち（一騎討ち→P.62）もできます。

- 自艦船の水夫が減る
- × 敵艦船と隣接していないとき
- × （一騎討ち）旗艦同士が隣接していないとき

情報コマンド

自・他艦隊（海戦の相手艦隊）の情報を見ます。

　情報を得られる

自艦隊

自艦隊の人物と艦船の情報です。

● **人物**　　各船長のデータです。内容は人物コマンドの航海士情報（航海士情報→P.33）と同じです。

● **船舶**　　各艦船のデータです。内容は艦隊データの艦船情報（艦船情報→P.32）と同じです。

他艦隊

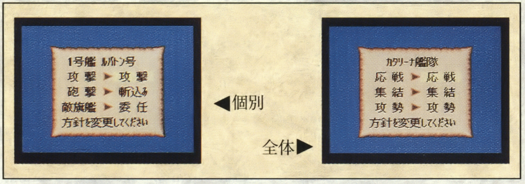
他艦隊の人物と艦船の情報です。

● **人物**　　各船長のデータです。内容は人物データの航海士情報（航海士情報→P.33）と同じです。

● **船舶**　　各艦船のデータです。画面に見えている船舶のみデータを見ることができます。内容は船コマンドの艦船情報（艦船情報→P.32）と同じです。

作戦コマンド

自艦隊の戦闘方針を変更します。



左側が現在の状態です。✚ボタンの↑↓で項目を選びます。Ａボタンを押すと戦闘方針が切り替わります。Ｂボタンで決定します。

個別

旗艦以外の画面に見えている艦船１隻への戦闘方針を変更し

ます。以下の３点を決めます。

自艦隊全体で合理的に敵艦隊を攻撃できる

● **攻撃・退避**　積極的に敵艦隊に近づいて攻撃するか、敵艦隊を避けて離脱するかを選びます。

● **斬込み・砲撃**　斬込みを中心とした攻撃を行うか、砲撃を中心とした攻撃を行うかを選びます。

● **委任・指定**　攻撃目標を船長に委任するか、攻撃目標を指定するかを選びます。

全体

自艦隊のすべての艦船への大まかな戦闘基本方針を変更します。以下の３点を決めます。

自艦隊全体で統制がとれる

● **応戦・離脱**　敵を倒すべく応戦するか、被害を最小限に抑えながら戦場から離脱するかを選びます。

● **散開・集結**　各艦船がばらばらに移動するか、各艦船が旗艦のまわりに集まって移動するかを選びます。

● **攻勢・守勢**　積極的に敵艦隊に近づいて攻撃するか、敵艦隊が近づいてくるのを待って攻撃するかを選びます。

一覧

現在の自艦隊の戦闘方針を一覧で表示します。

アイテムコマンド

アイテムを使います。

×　海戦で使えるアイテムがないとき

離脱コマンド

戦場から離脱します。離脱すると主人公は負けとなり、海戦は終了します。

自艦隊の艦船が敵艦隊に捕まったり、逃亡することがある

×　旗艦が戦場の端にいないとき

一騎討ち

一騎討ちは次のときに発生します。

A．港で誰かに攻撃をしかけられたとき

B．海戦で一騎討ちをしかけ、敵にじゃまされなかったとき

C．海戦で一騎討ちをしかけられたとき

一騎討ちが発生すると、一騎討ちの画面に切り替わります。主人公と敵は、交互に攻撃と防御の一騎討ちコマンドを実行します。攻撃と防御を1回ずつ行うと1ターンが終了します。アイテムを装備していると、攻撃力・防御力が増えます（アイテム→P.30）。攻撃に成功すると相手の体力が下がります。体力はバーで表示されます。一方の体力が0になるか、10ターンが経過すると一騎討ちは終了します。

一騎討ちコマンド

一騎討ちコマンドは、攻撃が3種類（突く・斬る・強打）、防御が3種類（受ける・払う・よける）ずつあります。各コマンドには、そのコマンドの強さによって、1（弱）～9（強）までの9段階があります。



◀コマンドを選択

結果をバーで表示 ▶



● 攻撃コマンド



● 防御コマンド



Index

KOEI



FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY.
BUSINESS USE and RENTAL PROHIBITED.
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

株式会社 光栄
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3